Empreintes & Horlas (version 21/08/2015)

FORce
Score :
Réserve
Limitation
Malédiction
Facilité
Usage
Se déplacer (temps de placement)
Utiliser un matériel lourd
Éprouver sa force

CONsitution
Score :
Réserve
Limitation
Malédiction
Facilité
Usage
Se déplacer (temps de repos)
Éprouver son endurance

DEXtérité
Score :
Réserve
Limitation
Malédiction
Facilité
Usage
Préparer un matériel
Se déplacer (temps de combat)

CLAirvoyance
Score :
Réserve
Limitation
Malédiction
Facilité
Usage
Communiquer en silence
Demander un conseil ou un aparté à l'arbitre
Détecter un figurant caché
Détecter une zone d'intérêt
Obtenir une faveur
Poser une question à l'arbitre
Récupérer un matériel perdu
Se servir d'une ressource (1 relance)
Utiliser un matériel léger

NOM
Classe (CARactéristiques de classes)
Faction
Religion
Attaques : att./déf./cible (portée max)
Corps à corps : FOR/DEX/CON (allonge)
distance : DEX / FOR / CON (tir long)
ceinturage : CON / FOR / DEX (allonge)
persuasion : CLA / MOR / MEM (allonge)
tromperie en EGR / MEM / CLA (allonge)
intimidation : FOR / EGR / MOR (tir long)
Règle de la sauce forestière :
Si on équipe un matériel de type forestier, la première case du premier exemplaire se remplit sans dépense de réserve

MORal
Score :
Réserve
Limitation
Malédiction
Facilité
Usage
Aider un allié (attaque ou dommages)
Désobéir à sa religion ou sa faction
Négocier
Prendre une attaque à la place d'un allié
Remplir 1 case de refuge (temps de retraite)
Se déplacer (temps de voyage)
Se servir du défaut adverse (1 relance)

EMPrise
Score :
Réserve
Limitation
Malédiction
Facilité
Usage
Donner un ordre à un animal
Remplir une case de symbiote horla lourd
Se cacher / dissimuler
Utiliser un symbiote horla lourd

EGRégore
Score :
Réserve
Limitation
Malédiction
Facilité
Usage
Communiquer hors de portée d'audition
Demander une zone d'intérêt
Détecter un figurant invisible
Donner un ordre à un esprit
Négocier les règles
Remplir une case de symbiote horla léger
Se déplacer (temps de retraite)
Se rappeler d'un souvenir de plus de trois ans
Se servir d'une information hors-vue
Utiliser un symbiote horla léger

MEMoire
Score :
Réserve
Limitation
Malédiction
Facilité
Usage
Demander à voir le plan de l'arbitre
Remplir une case de mission
Se rappeler d'informations utiles
Se rappeler d'un lien avec un figurant
Se servir de sa mission (une relance, consomme une case)

Matériel lourd (CON cases) :
(remplir CLA / utiliser FOR)
Matériel léger (MOR cases) :
(remplir MOR / utiliser DEX)
Rituels de classe (CARclasse max) :
(remplir/utiliser : CARclasse)
Missions (MEM cases) :
(remplir / utiliser : MEM)
